

DOI: 10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT19.016

A GAMIFICAÇÃO DO ENSINO HÍBRIDO: ESTUDO DE CASO DO CURSO SUPERIOR TGP DURANTE A PANDEMIA DO COVID

Lee Marcos Cruz de Souza

Mestre em Engenharia de Processos pela Universidade Federal do Pará - UFPA, leemarcos25@gmail.com;

Larisse Livramento dos Santos

Mestre em Ensino de Ciências pela Universidade Federal do Pará - UFPA, larissesantos@hotmail.com;

Acenilza Ferreira da Silva

Especialista em Administração Escolar pela Faculdade Estácio de Sá - RR, acenilzasilva@gmail.com;

Maira Haydee Goellner Gusmão

Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal do Amazonas- UFAM, mairahaydee@hotmail.com;

RESUMO

Apresentamos o relato de um estudo de caso, através da experiência de metodologia ativa aplicada em um ambiente de ensino híbrido, a estratégia da gamificação e seus elementos de evolução, engajamento motivacional e premiação simbólica através dos emblemas virtuais utilizados como ferramenta de aprendizagem e evolução. O campo de estudo, turmas A e B do Curso Superior de Tecnologia em Gestão Pública em períodos de pandemia por Covid, utilizando o ambiente virtual de aprendizagem (AVA) na plataforma Moodle, aplicativos de grupo de whatsapp e google meet. Objetiva-se identificar, dentre os grupos distintos entre si, qual turma apresentaria melhor rendimento e engajamento no ambiente AVA e, através da tecnologia empregada, observar as potencialidades dos alunos, diagnosticando o nível de

comprometimento com a aprendizagem em que eles se encontram para consolidar habilidades e competências tecnológicas do componente curricular, tornando a navegabilidade no ambiente virtual mais lúdica, fluida e desafiante. Foram criadas 04 fases para os emblemas digitais, através do emblema recebido em cada fase, o aluno tem acesso a fase posterior. O aluno adquire o emblema virtual quando completa o conhecimento necessário e atinge as atividades propostas dentro do prazo estipulado pelo professor no AVA, no final de sua jornada educativa, o aluno adquire os emblemas digitais, completando assim o ciclo de competências exigidas no curso. O aluno mostra que se diferencia dos demais colegas da turma criando sua própria rotina de estudos, comprova sua competência adquirida ao longo do componente curricular e compartilha sua satisfação através de bate papo ou em chats da turma, processo este, que faz parte da jornada para adquirir a habilidade necessária no componente curricular. O resultado foi uma maior motivação no componente curricular pela maioria da turma B, alunos que obtiveram os 04 emblemas, superaram em 80% se comparados com a turma A.

Palavras-chave: Gamificação, Moodle, AVA, Ensino Híbrido, Metodologias Ativas.